

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態	
アートディレクション2		グラフィックデザイン学科／2年	2025／後期	演習	
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員	
180分	15回	60時間	選択	矢吹菜美	
授 業 の 概 要					
「編集」と言う言葉の意味を考え、創造します。身の回りで見えているものにもう少し目を凝らしてみること、視点を変えてみると何か違った答えがそこにはあるかもしれない。この授業では、ご自分が採取した視点を編集し、それをデザインします。それぞれがそれぞれの考えのもと、編集をデザインしていきます。この課題は、アートディレクションの考え方を養うためのアプローチです。					
授業終了時の到達目標					
(基本目標:C評価以上) ・課題の目的を理解しようと努め、取り組むことができる。					
(標準目標:B評価以上) ・目的を理解し、実行し、試行錯誤できる。					
(発展的目標:A評価) ・目的を理解し、デザイン表現することができる。 ・独自の発想の膨らませデザイン制作できる。					
実務経験有無		実務経験内容			
有		広告制作会社勤務後、2011年に独立。2014年に拠点を東京から広島に移す。CI・VI・パッケージ・サイン計画・ポスター・ジェネラルグラフィック・ディスプレイ・ブランディング等の実務を行っています。			
時間外に必要な学修					
普段の生活に息づく色々なことに興味を持ちに気づいていくこと。またその中で、心惹かれるものを探し、それを見つけた時に、どう感じたか？そして、どうして心惹かれたか？自分に問うてみる。ご自分の「好きだ」「嬉しい」「面白い」「綺麗だな」と言った観点を常に探し、それを大切にする。また、その視線を大事にしながら、その中で感じる違和感にも気づきその時には立ち止まり考えてみてほしい。（ノートに書き留めても良いです） それに合わせ、グラフィック・プロダクト・建築・アートなどにおけるたくさんの名作を探す、見る、感じる、考える、インプットすることも続ける。それはとても有意義で大事なことです。多くのことを面白がって身にして頂きたい。					
回	テ ー マ		内 容		
1	「点・線・面の編集」フィールドワーク1		二人一組になり公園でフィールドワークを行う。		
2	「点・線・面の編集」フィールドワーク2		街中でフィールドワーク。見つける・採取する。		
3	「点・線・面の編集」点		白い紙に“点”を落としてみる。		
4	「点・線・面の編集」線		白い紙に“線”を引いてみる		
5	「点・線・面の編集」面		白い紙に“面”を敷いてみる		
6	「点・線・面の編集」点・線・面の編集実験		黒い窓を作り、描いた点・線・面を切り抜く		
7	「点・線・面の編集」 ”		意図的に視線を変える試み		
8	「点・線・面の編集」編集を形にする		これまでにやってきたものをどう編集するか考える		
9	「点・線・面の編集」 ”		例えばそれが一枚のワンピースになってもいい。		
10	「点・線・面の編集」 ”		一冊の本、ポスター、映像、インスタレーション、、		
11	「点・線・面の編集」 ”		その形は様々、自分で導き出す。		
12	「点・線・面の編集」フィニッシュワーク		完成に向けての制作を行っています。		
13	「点・線・面の編集」 ”		”		
14	「点・線・面の編集」 ”		”		
15	「点・線・面の編集」プレゼンテーション		皆を囲んで一人5分のプレゼンテーションを行う。		
			※3日間だけの展示をA棟のギャラリーで行いたいと考えている。		
教科書・教材			評価基準	評価率	その他
			目的を理解し、取り組む姿勢を評価します。	100%	質問等、メールでも受け付けます。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態	
イラストレーション2		グラフィックデザイン学科/2	2025／通年	演習	
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員	
180分	30回	120時間	選択	箭野 弘子	
授 業 の 概 要					
・自分がどのようなイラストを描いていきたいか、どのような世界観を表現したいかを明確にしておく。・イラストレーターとして活動していくにあたり、実践で活かされる理論と技術を身に着けていく。（実際の仕事のやりとり、発注された仕事へのアイデア出し、コンペ参加、デッサン力、雑貨制作）・SNSの育て方、仕事をを得る方法を取得する・全てにおいて、楽しみながら`を念頭において進めていく!!					
授業終了時の到達目標					
【基本目標:C以上】 ・イラストの仕事の流れを理解する(発注、やりとり、納品、期日) ・イラストの技術の向上					
【標準目標:B以上】 ・イラストのアイデアを出せる ・イラストそのものに魅力がある					
【発展的目標:A】 ・仕事の即戦力となる					
実務経験内容					
有	実用書や雑誌、企業PR誌の表紙、企業カレンダーやデパートのポスター、著書として「ボールペンでかんたんイラスト帳」「サインペンでかんたんイラスト帳」がある。現在フリーランスとして19年目。				
時間外に必要な学修					
・インスタなどのSNSを更新する・美術館に足を運ぶ、雑誌や本でイラスト市場を研究する ・公募などに参加する					
回	テ ィ マ	内 容			
1	【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	ゆうちょ銀行「マチオモイカレンダー2024」の公募参加説明どの町を題材にするかを決める→ラフ○私の自己紹介○みんなの自己紹介(記入用紙を画面共有し、一人ずつ発表してもらう)			
2	【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	ラフ→着色			
3	【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	着色			
4	【課題1】マイオモイ帖(コンペ)	着色→応募			
5	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(案出し、ラフ)			
6	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(ラフ、着色)			
7	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(着色)			
8	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(着色、配置)			
9	【課題2】キャラクター作成	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURIキャラクター制作(着色、配置)			
10	【課題2】キャラクター作成【課題3】公募作品	LINEスタンプ、お弁当雑貨、SUZURI			
11	【課題3】公募作品	→発表 案出し→ラフ			
12	【課題3】公募作品	ラフ→着色			
13	【課題3】公募作品	着色			
14	【課題3】公募作品	着色			
15	【課題3】公募作品	着色→応募→発表			
16	【課題4】レトロ印刷	案出し→ラフ			
17	【課題4】レトロ印刷	ラフ→着色			
18	【課題4】レトロ印刷	着色			
19	【課題4】レトロ印刷	着色→入稿→発表			
20	【課題5】公募作品2025年干支イラスト	案出し→ラフ			
21	【課題5】公募作品2025年干支イラスト	ラフ			
22	【課題5】公募作品2025年干支イラスト	ラフ→着色			
23	【課題5】公募作品2025年干支イラスト	着色			
24	【課題5】公募作品2025年干支イラスト	着色→応募→発表			
25	【課題5】公募作品2025年干支イラスト	着色→応募→発表			
26	【課題6】ポートフォリオ作成	ラフ			
27	【課題6】ポートフォリオ作成	ラフ			
28	【課題6】ポートフォリオ作成	着色			
29	【課題6】ポートフォリオ作成	着色			
30	【課題6】ポートフォリオ作成	・ファイル送付	着色→発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他	
		課題	【前期】課題1・3:30%、2:40% 【後期】課題4・5:30%、課題6:40%		

作成者:岡 桃子

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
実践広告 2		グラフィックデザイン学科／2年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	30	選択	岡 桃子
授 業 の 概 要				
実在する企業3社を課題としブランディングについて考え、アピール方法を具現化する力、企業側の意図を汲み取る力を身につけるための学習。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標＝C評価以上) ・教員の解説に従って、作業を完成させることができる。 (標準目標＝B評価以上) ・アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。 ・課題提出の締め切りを守ることができる。 (発展的目標＝A評価) ・課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティある作品制作ができています。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		グラフィックデザイナー歴 約10年、2014年よりフリーランスで活動		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1	課題①説明、アイデア出し		課題発表、課題企業の簡単な説明、更に各々で情報収集・アイデア出し	
2	情報収集・アイデア出し、ラフ作成		1の続き、アピールの方向性決定、ラフ作成、チェック	
3	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
4	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
5	完成、プレゼンテーション		完成品のプレゼンテーション	
6	課題②説明、情報収集・アイデア出し		課題発表、課題企業の簡単な説明、更に各々で情報収集・アイデア出し	
7	情報収集・アイデア出し、ラフ作成		6の続き、アピールの方向性決定、ラフ作成、チェック	
8	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
9	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
10	完成、プレゼンテーション		完成品のプレゼンテーション	
11	課題③説明、情報収集・アイデア出し		課題発表、課題企業の簡単な説明、更に各々で情報収集・アイデア出し	
12	情報収集・アイデア出し、ラフ作成		11の続き、アピールの方向性決定、ラフ作成、チェック	
13	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
14	デザイン制作 実習		制作、アドバイス	
15	完成、プレゼンテーション		完成品のプレゼンテーション	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題	100.0%	

科 目 名		学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 態
InDesign		グラフィックデザイン学科2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	寺本麻衣子
授 業 の 概 要				
InDesignの基本的な使用方法、InDesignが得意とするページものに関する知識の習得とデザイン実習。				
授業終了時の到達目標				
[期限内で、InDesignを使用してデータをつくることができる] C 最低限必要なことを知り、データをつくることができる B 基本的なデータのつくり方を身に付け、制限時間内にデータをつくることができる A データのつくり方を覚え、短い時間で正確にデータをつくることができる				
[ページものの特性を理解し、適切な文字組みやレイアウトを行うことができる] C 第三者に伝えるための、最低限の文字組みやレイアウト知識を知っている B 基本的な文字組みやレイアウトの知識を身に付け、制作に活かせる A 基本的な文字組みやレイアウトの知識を応用して、自分なりのアイデアのある制作ができる				
[ページものの特性を考慮して、題材を的確に伝える構成やデザインができる] C ページものの特性を知り、構成やデザインを考えることができる。 B ページものの特性に配慮し、構成やデザインに活かすことができる A ページものの特性に配慮したうえで、題材について 「手元に置いておきたくなる」「記憶に残る」ような構成・デザインができる				
実務経験有無	実務経験内容			
有	印刷会社での広告等の制作に関する実務経験			
時間外に必要な学修				
各課題の内容に基づき、授業外・学校外でもアイデアを探しながら周囲を観たり、作業を進め試行錯誤したりすることを心がける。また復習など、早く正確に作業ができるよう自主的な練習を行う。そうすることで、締切を厳守した上で、現状で可能な最良の制作を行う。				
回	テ ィ マ	内 容		
1	「ページもの」の基礎とInDesignの概略	●授業の目的と評価 授業予定と準備について ●「ページもの」の基礎と重要用語		
2	InDesignで横組みデータをつくってみる その1	●「ページもの」の基礎と重要用語/確認テスト ●誌面フォーマットを読み取る ●InDesignの概略 ●誌面の構造を読み取ってみる		
3	InDesignで横組みデータをつくってみる その2	●誌面フォーマットを読み取る ●フォーマットを再現する		
4	InDesignで横組みデータをつくってみる その3	●誌面を再現する		
5	InDesignで縦組みデータをつくってみる その1	●誌面を再現する ☆提出 ●誌面フォーマットを読み取る ●フォーマットを再現する		
6	InDesignで縦組みデータをつくってみる その2	●フォーマットを再現する		
7	InDesignで縦組みデータをつくってみる その3	●誌面を再現する		
8	InDesignで縦組みデータをつくってみる その4	●誌面を再現する ☆提出		
9	冊子or特集をつくってみる その1	●チーム分け ●「冊子もの」を観察する		
10	冊子or特集をつくってみる その2	●アイデア出し/テーマ決め ●制作		
11	冊子or特集をつくってみる その3	●制作		
12	冊子or特集をつくってみる その4	●制作		
13	冊子or特集をつくってみる その5	●制作		
14	冊子or特集をつくってみる その6	●制作		
15	冊子or特集をつくってみる その7	☆提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
必要に応じて、紹介します。		到達目標を鑑み、各課題の完成度合に応じて評価します。	100%	課題のチェックや質問・相談大歓迎です。前もってメールなどで申し込んでもらえると、確実に時間が取れるのでお互いのために良いと思います

作成者:鈴木成実

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
映像編集 2		科/ 2 年	前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180	15回	60	必須	鈴木成実
授 業 の 概 要				
普段みなさんが作っている静止画のデザインを動かせるようになること！これがこの授業の目標です。				
授 業 の 目 標				
・ AfterEffectsがつかえるようになる。 ・ アニメーション表現について理解する。 ・ 情報を伝える順番など、構成力を身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
積極的にTV番組を見てほしい。番組中で使われているテロップの色使い、文字のサイズなど非常に参考になります。				
回	テ ー マ		内 容	
1	動画用イラレーザーの基礎知識		教科書Chapter1-3	
2	スライドして登場するロゴ、キラッと光ロゴ		教科書Chapter4-5	
3	動くクリスマスカード、完成データのノ		教科書Chapter6-7	
4				
5	うごく広告3連発&合体-1		教科書Chapter8	
6	うごく広告3連発&合体-2		教科書Chapter8	
7	うごく広告3連発&合体-3		教科書Chapter8	
8				
9	ユニコーンを動かす		教科書Chapter9	
10	ユニコーンを動かす		教科書Chapter9	
11				
12	ユニコーンを動かす		教科書Chapter9	
13	課題1カフェオープン告知動画		課題デザイン素材あり	
14	課題1カフェオープン告知動画			
15	課題1カフェオープン告知動画		完成提出	
教科書・教材			評価基準	評価率
イラレーザーのためのAfterEffects入門			課題	100%

				作'成者:'森田太一
科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
実践広告1		学科／2年	2024／前期	講義
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
90分	30回	60時間	選択	森田 太一
授 業 の 概 要				
アイデアの発想方法から、機能や美観、デザインの整合性などデザイン制作を学び、コンペティションに応募し賞獲得を目指す。また、それに沿った制作管理とスケジュール組立を行う。				
授業終了時の到達目標				
到達目標				
・デザイン制作に必要なアイデアの発想方法を具体的な手法として身に付ける。				
・制作工程を自己管理する。				
・課題や疑問点など自主的に行動に移し解決する。				
・レイアウトや表現からデザインの機能や美観を学び、制作物に定着させる。				
・デザイン意図と制作物の整合性がとれているか検証し、講師へ伝達する。				
・コンペティションにおいて他者との競合に勝つ。				
基本目標：C評価以上				
・アイデアの発想方法の習得、自主的な行動、滞りない制作物の提出。				
基本目標：B評価以上				
・デザインとしての機能性、美的観点を持ち、意図と表現の整合性がとれているもの。				
基本目標：A評価以上				
・独自性、新規性があり、社会への提案力があるもの。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザイン事務所勤務8年、フリーランスでのデザイン制作9年、現在はベンチャー企業出向と個人事業を並行して行っている。		
時間外に必要な学修				
広島平和ポスター学生コンペティションの過去受賞作の分析				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション		講師の紹介、制作物概要説明、スケジュール設定	
2	調査		制作対象や表現方法を調査する。	
3	アイデア出し		発想方法を学び、アイデアを講師へ伝え、ラフに落とし込む。	
4	制作1		ラフ完成	
5.6	制作1		アイデア発表	
7	制作1		制作作業開始	
8～11	制作1		制作作業(制作状況と修正点などの確認A)	
12	制作1、最終調整		制作作業(制作状況確認、最終ブラッシュアップA)	
13	制作1、印刷紙選定		制作作業(制作状況確認、印刷紙選定B)	
14	完成		制作作業(制作最終日、完成)	
15	予備日			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態	
DTP2		グラフィックデザイン学科2年	2025年/通年	演習	
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員	
180分	30回	1単位（120時間）	必須	瀬古 満	
授 業 の 概 要					
■企画からデザイン及び印刷用の入稿データ制作までの一連のDTPワークフローを学ぶ					
■デザインデータの仕組みと特殊印刷・加工のデータ制作方法を習得するとともにDTP業界でのデータを活用した業務の広がりや展開方法を学ぶ					
授業終了時の到達目標					
①企画内容によって適切なDTP制作が行える②媒体特性に従って適切な入稿データが作成できる③様々な印刷・加工のデータ制作が行える④デザインデータの活用・展開方法を理解する					
評価の基準					
[+1評価以上]					
■アプリケーションの基本操作を理解している ■レイアウトの基本を理解している ■第三者が理解できる手書きラフが描ける					
[+2評価以上]					
■データ管理ができている ■スケジュール管理（提出納期）ができている ■第三者に伝わるレイアウトができている					
■デザインレイアウトに工夫した点がある ■修正点を反映できている					
[+3評価]					
■プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティー ■修正点を反映し、さらにブラッシュアップされている					
■積極的に独自の提案ができている（疑問質問） ■資料収集（知識のインプット）ができている					
実務経験有無		実務経験内容			
有	広告企画・デザイン制作会社「図案屋」設立。アートデレクション・グラフィックデザイン・イラスト制作。				
時間外に必要な学修					
日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。					
回	テ ー マ		内 容		
1	授業内容説明 デザインレイアウトの基本		■DTPについて ■基本レイアウト練習 ■似顔絵名刺作成		
2	名刺作成		■似顔絵名刺作成・出力・名刺交換		
3	Photoshop 合成①		■演習/画像合成（初級）		
4	Photoshop 合成②		演習/画像合成（中級）		
5	Photoshop 合成③		演習/画像合成（画像10点以上合成）□		
6	画像解像度 データサイズ		■印刷用の解像度設定 ■他のアプリケーションへ合わせた形式		
7	課題 チラシデザイン① ◎組版とフォントについて ◎企画構成について		■課題説明 ■デザインの取り組み方 ■ラフの考え方 ■アウトライン、フォントファミリーなどDTPにおけるテキストデータの仕組みを理解する ■テーマごとに企画構成、コンセプトに従った展開を理解する		
8	課題 チラシデザイン② ◎ラフデザインについて		■ビジュアルイメージをラフデザインに反映させる ■サムネ・ラフ作成→提出/チェック ■カンパ/データ作成作業		
9	課題 チラシデザイン③ ◎カンパについて ◎データ入稿について 修正作業		■仕上がりがイメージを実際に出力 ■デザインバランスの重要性を理解する ■様々な状況にあわせたデータ入稿を学び理解する ■修正指示の理解と作業効率		
10	課題 チラシデザイン④ ◎校正と修正について		■デザイン構成について ■サムネ・ラフ作成 ■時間的にロスのない修正作業を理解する		
11	課題 チラシデザイン⑤		■再提出→及第点未到達の場合さらに再提出		
12	特殊インキ印刷① ◎様々な印刷方法について ◎理解度の確認		■特殊インキ印刷データ ■入稿データ作成のポイント ■特殊加工等を活用した課題制作		
13	特殊インキ印刷②□		■データ作成		
14	特殊インキ印刷③□		■データ作成 ■データチェック～入稿□		
15	特殊インキ印刷④□		■印刷物確認 ■特別講義		
16	課題 バナーデザイン①		■WEBと印刷物のデータ作成の違い		
17	課題 バナーデザイン②		■カラーモード ■解像度 ■WEB用データ変換		
18	課題 バナーデザイン③		■データ作成		
19	課題 バナーデザイン④		■チェックバック		
20	課題 バナーデザイン⑤		■提出		
21	課題 リーフレット①		■ラフ制作■要素を全て入れて大まかなデザイン/レイアウトを完成		
22	課題 リーフレット②		■原稿整理 ■ラフ制作		
23	課題 リーフレット③		■テキストの文字組を数種類用意する～レイアウトに合わせて使い分ける ■画像（切り抜き）～後から切り抜きなしに変更できるようにレイヤーマスクで切り抜く ■デザインに合いそうな文字を用意～レイアウトに合わせて文字組・加工		
24	課題 リーフレット④		■原稿整理したものをラフに反映しレイアウトを確認		
25	課題 リーフレット⑤		■効率の良い作業方法を考える		
26	課題 リーフレット⑥		■データ作成		
27	課題 リーフレット⑦		■課題制作 ■初校完成 ■チェックバック		
28	課題 リーフレット⑧		■データ作成 チェックバック 修正作業 再提出		
29	課題 リーフレット⑨		■再提出		
30	おさらい				
教科書・教材		評価基準		評価率	その他
筆記用具、Illustrator・Photoshopクイックマスター		理解度		100.0%	質問・チェック依頼、その他自主制作の講評など、授業内・Gメールでも受け付けます。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webインタラクティブ		グラフィックデザイン/2年	2025／通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	年盛
授 業 の 概 要				
①現場で求められるWebデザイナーに必要な不可欠な「レイアウト設計」と「ビジュアル設計」の両方がバランスよく理解でき、身に付けるように学ぶ。②流れが早いこの業界の最新情報や動向なども追いかけて、どの現場でも必要とされるような人材を目指す。				
授業終了時の到達目標				
<input type="checkbox"/> インタラクティブコンテンツとは何かを理解できるようになる。 <input checked="" type="checkbox"/> HTML+CSS+Javascriptを理解し、活用することができるようになる。 <input checked="" type="checkbox"/> インタラクティブなWebサイトを企画や提案ができるようになる。 <input checked="" type="checkbox"/> 画像の種類や特徴を理解して、目的に適した画像制作ができるようになる。□				
実務経験有無		実務経験内容		
無				
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること。専門雑誌やwebなどの関連参考資料を常に準備しておく。				
回	テ ー マ	内 容		
1	HTML+CSS 標準入門1	最新のコーディング技術、ブラウザ対応などを理解する。 HTMLの文法を理解し、直接入力できるようになる。 lesson1 Webデザインの”いま”		
2	HTML+CSS 標準入門2	lesson2 Webサイトを制作する準備		
3	HTML+CSS 標準入門2	lesson2 Webサイトを制作する準備		
4	HTML+CSS 標準入門3	lesson3 HTMLとCSSの基礎		
5	HTML+CSS 標準入門3	lesson3 HTMLとCSSの基礎		
6	HTML+CSS 標準入門4	lesson4 HTMLとCSSの応用		
7	HTML+CSS 標準入門4	lesson4 HTMLとCSSの応用		
8	HTML+CSS 標準入門4	lesson4 HTMLとCSSの応用		
9	HTML+CSS 標準入門5	lesson5 シンプルなWbページを作る		
10	HTML+CSS 標準入門5	lesson5 シンプルなWbページを作る		
11	HTML+CSS 標準入門6	lesson6 シングルページのサイトを作る		
12	HTML+CSS 標準入門6	lesson6 シングルページのサイトを作る		
13	HTML+CSS 標準入門7	lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る		
14	HTML+CSS 標準入門7	lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る		
15	HTML+CSS 標準入門7	lesson7 Flexboxを使ったサイトを作る		
16	HTML+CSS 標準入門8	CSS Gridを取り入れる		
17	HTML+CSS 標準入門8	CSS Gridを取り入れる		
18	HTML+CSS 標準入門9	レスポンス対応サイトを作る		
19	HTML+CSS 標準入門9	レスポンス対応サイトを作る		
20	サイト制作演習1	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～要点定義・情報設計～		
21	サイト制作演習1	〃		
22	サイト制作演習2	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～デザインラフ制作～		
23	サイト制作演習2	〃		
24	サイト制作演習3	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～コーディング作業～		
25	サイト制作演習3	〃		
26	サイト制作演習3	〃		
27	サイト制作演習4	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用し制作をすすめる。～javascript構築～		
28	サイト制作演習4	〃		
29	サイト制作演習4	〃		
30	webインタラクティブ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
HTML+CSS標準入門		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。



科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
Webデザイン2		グラフィックデザイン／2年	2025／通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	マスベサチ
授 業 の 概 要				
1年次に学習したWebデザインの知識・スキルを使って、ポートフォリオに掲載できるウェブサイトをつくる。				
授業終了時の到達目標				
C評価:期限内に、授業内で習ったことが反映された作品を完成させることができる				
B評価:期限内に、一定のクオリティに達した作品を完成させることができる				
A評価:期限内に、プロの仕事として通じるレベルの作品を完成させることができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		ウェブ制作会社勤務のあと、独立、現在はフリーランスのウェブデザイナーとして活動中。歴17年。 トレーナー業・講師業経験多数。		
時間外に必要な学修				
・授業内で制作が間に合わない場合や、理解ができない部分がある場合は、時間外に自習を行なう。				
回	テ ー マ	内 容		
1	オリエン 自己紹介シートを作成	・授業全体のオリエン ・UIデザインツール「Figma」の使い方をレクチャー ・「Figma」を使って自己紹介シート作成		
2	ウェブデザイン基礎	・サイトレビュー ・グラフィックデザインとウェブデザインの違い ・ウェブデザインキャンプの基礎		
3	サイト模写	・Figmaレクチャー ・サイト模写の有用性 ・サイト模写(ヘッダー)		
4		・サイト模写(ファーストビュー)		
5		・サイト模写(セクション前半)		
6		・サイト模写(セクション後半・フッター)		
7	模写コーディング	・VSCodeレクチャー ・模写コーディングの有用性 ・模写コーディング【HTML】(ヘッダー)		
8		・模写コーディング【HTML】(ファーストビュー・セクション)		
9		・模写コーディング【HTML】(セクション・フッター)		
10		・模写コーディング【CSS】(ヘッダー・ファーストビュー)		
11		・模写コーディング【CSS】(セクション)		
12		・模写コーディング【CSS】(セクション・フッター)		
13	企画書制作	・サイト企画とは(目的、ターゲット、ストーリー設計) ・リファレンスサイトを探す		
14		・Figmaで企画書制作		
15		・グループ内で企画発表		
16		・企画内容のブラッシュアップ		
17	デザインキャンプ制作	・デザインの4原則 ・ウェブデザインの原則		
18		・Figmaでデザインキャンプ制作		
19		・Figmaでデザインキャンプ制作		
20		・Figmaでデザインキャンプ制作 ここまで一度提出、フィードバック		
21		・グループ内でデザイン発表 ・ブラッシュアップポイントをお互いにアドバイス ・ブラッシュアップ		
22	コーディング	・コーディングの下書き ・VS Codeでコーディング(HTML)		
23		・VS Codeでコーディング(HTML)		
24		・VS Codeでコーディング(CSS)		
25		・VS Codeでコーディング(CSS)		
26		・VS Codeでコーディング(CSS)		
27		・グループ内でコーディング発表 ・ブラッシュアップポイントをお互いにアドバイス		
28		・ブラッシュアップ		
29		・ブラッシュアップ ・プレゼン準備		
30	プレゼンテーション まとめ	・制作したサイトのプレゼンテーション ・講評		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
パソコン、筆記用具		到達目標に即して各課題の提出物 及び到達度で評価する	100%	

科 目 名		学科／学年	年度／ 時期	授業形態
Webプランニング		グラフィックデザイン /2年	2025／ 通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120	選択	<a href="#">田中 由花</a>
授 業 の 概 要				
①現場で求められるWebデザイナーに必要な不可欠な「レイアウト設計」と「ビジュアル設計」の両方がバランスよく理解でき、身に付けるように学ぶ。② 流れが早いこの業界の最新情報や動向なども追いかけて、どの現場でも必要とされるような人材を目指す。				
授業終了時の到達目標				
1、 Webサイトを企画や提案ができるようになる。 2、 実提案レベルのウェブサイト／ビジネス戦略の提案書がまとめられるようになる。 3、 世界に存在する課題を、Webやクリエイティブの力で解決できるようになる。 4、 X DやIllustratorでワイヤーフレーム・カンパ制作を身につける。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Web制作会社でのWeb制作の経験を活かした技術を指導。		
時間外に必要な学修				
授業でのアドバイスを家庭学習に反映させ作業を進めること、 web記事や書籍などの情報に触れる				
回	テ ー マ		内 容	
1	Webプランニング演習 1-1 小規模なECサイトの企画・設計		各自の自己紹介課題の説明 ECサイトの特徴、よくあるUIパーツ 問い合わせからデザイン制作まで、業務の流れと中間成果物テーマ決めと競合サイト収集	
2	Webプランニング演習 1-2		テーマ発表 現状調査・模擬ユーザーインタビュー・課題の抽出	
3	Webプランニング演習 1-3		ディレクトリマップ、コンテンツリスト、ワイヤーフレーム、企画書企画提案・相互評価・内容見直し	
4	Webプランニング演習 1-4		アクセシビリティ評価・ユーザビリティ評価ワイヤー修正	
5	Webプランニング演習 1-5		デザイン制作 写真・イラスト加工・AI生成	
6	Webプランニング演習 1-6		デザイン制作 アクセシビリティ評価・ユーザビリティ評価	
7	Webプランニング演習 1-7		デザイン制作 レスポンスデザイン・プロトタイプ	
8	Webプランニング演習 1-8		発表	
9	Webプランニング演習2-1キャンペーンLP		課題の説明 サイトの特徴、よくある構成 テーマ決めと競合サイト収集	
10	Webプランニング演習2-2		テーマ発表 現状調査・模擬ユーザーインタビュー・課題の抽出	
11	Webプランニング演習2-3		ディレクトリマップ、コンテンツリスト、ワイヤーフレーム、企画書企画提案・相互評価・内容見直し	
12	Webプランニング演習2-4		アクセシビリティ評価・ユーザビリティ評価ワイヤー修正	

13	Webプランニング演習2-5	デザイン制作		
14	Webプランニング演習2- 6	デザイン制作		
15～19	Webプランニング演習2-7	発表		
20～24	サイト制作演習	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用して制作する (デザイン)		
25～30	サイト制作演習	各自の好みに合ったサイトを、今までの授業で行った知識を活用して制作する (コーディング)		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
特になし		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100. 0%	質問, チェック依頼はEメールでも受け付け

作成者名記入→

作成者:瀬古 満

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
アートディレクション		グラフィックデザイン学科/2年	2025/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	15回	45時間	選択	瀬古 満
授 業 の 概 要				
クリエイティブ・ディレクションをふまえたビジュアル表現/総合演出 紙媒体以外のグラフィックデザイン グループ制作でのディスカッションの重要性 伝える・伝わる・理解する力/コミュニケーション				
授業終了時の到達目標				
評価の基準				
[+1評価以上] ●デザインの基本を理解している ●第三者が理解できる手書きラフが描ける ●ディスカッションに参加できている				
[+2評価以上] ●アイデアをよく練っている ●スケジュール管理(提出納期)ができている ●第三者に伝わるデザイン表現ができている ●デザインレイアウトに工夫した点がある ●修正点を反映できている				
[+3評価] ●プロの現場にデザイン提案の1つとして見せることができるクオリティー ●修正点を反映し、さらにブラッシュアップされている ●積極的に独自の提案ができている(疑問質問) ●資料収集(知識のインプット)ができている				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告企画・デザイン制作会社「図案屋」設立(2004年～)		
時間外に必要な学修				
日頃から意識して広告、印刷物を見る。自分の好きなデザインをファイリングする。				
回	テ ー マ		内 容	
1	伝えたいことを図にする		伝えたいことをカタチにする① アートディレクションの役割	
2	言葉からビジュアルへ		伝えたいことをカタチにする② 情報を図式化・デザインする	
3	課題 言葉を引き立てるデザイン		伝えたいことをカタチにする③ 文章・説明文を図で表現	
4			伝えたいことをカタチにする④ 情報のデザイン化	
5			伝えたいことをカタチにする⑤ 情報を理解してもらう	
6			伝えたいことをカタチにする⑥ 目を引く見せ方	
7	課題 個人事務所のアートディレクション		個人事務所のブランディングを考える	
8			コンセプト・イメージの構築～資料収集から方向性を決める	
9			アイデアの出し方～イメージボード作成	
10			デザインの進め方 ログデザイン・名刺・WEBサイト・その他ツール	
11			デザイン作成	
12			コンセプトブック作成	
13			データ作成 修正	
14			完成	
15			発表	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具 パソコン		課題提出、目標の到達点(課題内容の理解)	100.0%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます。

				—	作 成 者:井上朝美
科 目 名		学科／学年		年度／時期	授業形態
イラストレーション1		グラフィックデザイン学科/2		2025／通年	演習
授業時間	回数	授業時数		必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間		選択	井上朝美
授 業 の 概 要					
講師が過去に制作した課題や、実際の仕事内容をベースにした課題に取り組みます。「楽しく、自分らしく」をモットーに、課題制作を通して今後の仕事にも活かせる実践的スキルを身につけることを目指します。					
授業終了時の到達目標					
基本目標:C評価以上) ・課題の主旨を正確に理解し、自分なりの表現で制作活動が出来る ・期限内に一定レベルのクオリティーに達した作品を完成させることが出来る					
(標準目標:B評価以上) ・適切に道具(画材、パソコン周辺機器等)を使うことが出来る ・ <b>独自の表現</b> を持ち、メディアを駆使して意欲的に作品を発信している					
(発展的目標:A評価) ・卓越した技術を持ち、 <b>魅力的でクオリティーの高い作品</b> を完成させることが出来る ・ <b>日頃から情報収集を行い、常に新しいアイデアや技術の探究</b> に努めている					
実務経験有無		実務経験内容			
有		マツダ株式会社で約9年間、車のカラーデザイナーとして従事。その後フリーランスのイラストレーターとして幅広く活動を行う。			
時間外に必要な学修					
あらゆる物事に興味を持ち、新しいアイデアとして日頃からストックしておきましょう。また「これだけは誰にも負けない」と思える絵(手法)やテーマがあれば、あなたの魅力、強みがもっと活かされるはずです！					
回	テ ー マ		内 容		
1	第1課題:ファーストコミュニケーション(お互いを知って描く)		①自己紹介、友達同士のラフスケッチ(短時間で形をとらえる)		
2	第2課題:水彩画模写(食べ物を描く)		①食べ物を美味しく描くコツを学ぶ		
3			②模写作業(下書き～着色)		
4			③模写作業(着色)		
5			④模写作業(仕上げ)まとめ、講評、提出		
6	第3課題:オリジナルグッズ制作(ステッカーもしくはトートバック作成)		①画材選び、アイデアスケッチ		
7			②原画作成 下書き～着色		
8			③原画作成 下書き～着色		
9			④原画完成 着色～まとめ		
10			⑤原画作成 印刷～まとめ、講評		
11	第4課題:ZINE(小冊子)作成		①画材選び、マインドマップ作成、全体構想(テーマ決め)		
12			②全体構想、ラフ画、下書き		
13			③下書き～着色		
14			④着色～まとめ		
15			⑤まとめ、講評、提出		
16	第5課題:物語のあるカレンダー制作(A5サイズ)		①物語(一年を通してのテーマ)を決める、ラフ画作成		
17			②カレンダーイラスト作成 下書き～着色		
18			③カレンダーイラスト作成 着色		
19			④カレンダーイラスト作成 着色～まとめ		
20			⑤カレンダーイラスト作成 レイアウト作業		
21			⑥レイアウト作業～まとめ(印刷)講評		

22	第6課題: 季節の送るデザイン(年賀状、クリスマスカード、ポチ袋)	①何を作るか、誰に送るか決める。下書き、着色		
23		②イラスト作成、着色、印刷		
24		③印刷、まとめ、講評		
25	第7課題: 本の装丁画(挿絵)を描く	①装幀画作成 装幀画とは(座学)、アイデア出し		
26		②装幀画作成 下書き～着色		
27		③装幀画作成 着色～まとめ		
28		④装幀画作成 着色～まとめ		
29		⑤装幀画作成 まとめ		
30		⑥装幀画作成 まとめ、講評、提出		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・スケッチブック(ラフスケッチ、アイデア出し等に使用)		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
エディトリアル		グラフィックデザイン学科/2年	2025/通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
360分	30回	240時間	選択	寺本麻衣子
授 業 の 概 要				
雑誌・書籍・リーフレット・小冊子等の編集に必要な考え方、企画～文章・画像など素材用意などのコンテンツ制作、データ制作の方法を学ぶ。“考える”ことが多い時間です。いわゆる「ページもの」を制作するために必要な、知識や技術、感覚を養う。何より、「よいものを知っている、見極められる、知ろうとする。そしてそこから何かを生み出そうとする、そして編集する」心を育てる。				
授業終了時の到達目標				
[分析・調査・考察・発表] C 課題の目的を理解し、雑誌や書籍の分析を行うことができる B 雑誌や書籍の分析において、資料にあたり比較したり話し合うことで、自分なりの考えを深めることができる また、その考えを言語化して他者に伝えることができる さらに、他者の発表に関心を持って能動的に聞くことができる A 雑誌や書籍の分析において、資料にあたり比較したり話し合うことで、説得力のある考えを導きだせる また、その考えをレジュメなどを的確に制作して他者に伝えることができる さらに、他者の発表に関心を持って聞き、積極的に質問や感想を言うことができる				
[制作] C 制作例などを参照し、記事や冊子の制作を行うことができる B 記事や冊子の制作過程において、前期で得た知識や気づきを活かすことができる A 課題の制作過程において、自己検証を妥協せず行い、完成度の高い制作をすることができる 「手元に置いておきたくなる」「何度もみたくなる」「記憶に残る」ようなデザイン・レイアウトができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		印刷会社での広告等の制作に関する実務経験		
時間外に必要な学修				
各課題の内容に基づき、授業外・学校外でもアイデアを探しながら周囲を観たり、作業を進め試行錯誤したりすることを心がける。そうすることで、締切を厳守した上で、現状で可能な最良の制作を行う。				
回	テ ー マ	内 容		
1	序章 「編集よ こんにちは 一本棚をつくらうー」	「編集ってなに？」		
2		本棚準備 → 発表		
3		誌面分析の方法 → 分析開始 ★書店・図書館を訪ねる		
4	第一章 「ぼくらは雑誌探偵団! 一誌面分析に挑戦ー」	分析 ○読む「デザインの専門誌」①		
5		分析 ○読む「デザインの専門誌」②		
6		分析 ○読む「デザインの専門誌」③		
7		分析 ○読む「デザインの専門誌」④		
8		発表		
9	第二章 「写真集の耐えられない重さ ー内容分析に挑戦ー」	★美術館で企画を考える①		
10		★美術館で企画を考える② 内容分析の方法 → 分析開始		
11		分析 ○読む「新聞」①		
12		分析 ○読む「新聞」②		
13		分析 ○読む「新聞」③		
14		分析 ○読む「新聞」④		
15	第三章 「インタビューを待ちながら ー取材＆記事制作ー」	発表 提出 +課題予告		
16		課題説明 → 準備		
17		取材準備 レイアウトなどアイデア出し 取材		
18		取材 文字起こし ○読む①		
19		文字起こし ○読む②		
20		テキスト制作 ○読む③		
21		テキスト制作 誌面制作 ○読む④		
22		誌面制作 ○読む⑤		
23	第四章 「たったひとつの冴えたやりかた 最終まとめ課題」	発表 提出 +課題予告 ○読む⑥		
24		課題説明 → 準備 ○読む⑦		
25		制作 ○読む⑧		
26		制作 ○読む⑨		
27		制作 ○読む⑩		
28		制作 ○読む⑪		
29		制作 ○読む⑫		
30		制作 ○読む⑬		
教科書・教材		評価基準		評価率
必要に応じて、紹介します。		到達目標を鑑み、各課題の完成度合に応じて評価します。		100%
				課題のチェックや質問・相談大歓迎です。あらかじめメールなどで日時の約束をしてもらえると、しっかり時間が取れるので助かります。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	
フォトテクニック		GD学科／2年	2025／通年	演習
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120	選択	高田敏明
授 業 の 概 要				
フォトベーシックを元に、さらに一歩踏み込んだ撮影実習を通して、知識・構想・技術を元にした写真表現の課題を制作していく。 実習、演習で仕上げた作品を展示鑑賞。 【実務経験】エディション写真事務所の撮影業務、協会・メーカーとの教育コンテンツを元に上記概要を指導する				
授業終了時の到達目標				
写真を柱にした表現方法で、作品化および商品化できる、知識と構想、技術を目指す。 【事前学習】課題にあったプリント配布・個人で利用できるカメラ・写真展の紹介				
実務経験有無	実務経験内容			
有	写真事務所の経営。撮影業務、写真制作。協会・メーカーとの教育コンテンツを元に指導。			
時間外に必要な学修				
撮る事:カメラを持って理論を身につける      見せる事:作品性を持った写真を仕上げる      見る事:写真展・写真集・ポスター 自分のテーマを持ち追いかけてみる				
回	テ ー マ	内 容		
1	一年間の予定 ・銀塩写真・ネガのスキヤニング	「写真集を作る。年間テーマを考える「平和記念公園」とテーマ」「LOTOについて」 何を感じる。文字に書いてみる。絵に描いてみる。 フィルムの練習 デジカメでISO100 露出計 モノクロ 撮影:松川		
2	・銀塩写真・ネガのスキヤニング	撮影:本通り		
3	・銀塩写真・ネガのスキヤニング	暗室 エディション		
4	・銀塩写真・ネガのスキヤニング	デジタル化 プリント		
5	・銀塩写真・ネガのスキヤニング	デジタル化 プリント 講評会		
6	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	海外からの訪問者に ギャラリートーク 絵コンテ		
7	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	撮影会:平和公園		
8	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	セレクト 修正 加工 ドライブ提出 修正 加工 A5にプリント A3にプリント仕上げ		
9	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	修正 加工 A5にプリント A3にプリント仕上げ 講評会		
10	平和公園を撮る 平和公園の写真ポスター	修正 加工 A5にプリント A3にプリント仕上げ 講評会		
11	LOTO くじ引きによる 商品撮影	修正とプリントアウト 額装		
12	LOTO くじ引きによる 商品撮影	絵コンテ 試し撮り		
13	LOTO くじ引きによる 商品撮影	本番撮影 修正		
14	LOTO くじ引きによる 商品撮影	本番撮影 修正 プリントアウトA3		
15	写真展鑑賞	作品鑑賞と展覧会運営 ハービー・山口展 エディオン葛屋家電		
16	・「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 今の風景・今の世情・今の自分 撮影とスキヤニング		
17	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 今の風景・今の世情・今の自分 写真集:販促ポスター:オリジナルプリント		
18	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 今の風景・今の世情・今の自分 写真集:販促ポスター:オリジナルプリント		
19	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	写真集・A3販促ポスター・A4オリジナルプリント ＜確認！＞・・・並行して・販促ポスター・オリジナルプリント		
20	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)／パーソナル&パブリック・・・未来に伝えたい、残したい」 写真集	写真集・A3販促ポスター・A4オリジナルプリント ＜確認！＞・・・並行して・販促ポスター・オリジナルプリント		
21	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)／ ・商品と人物の入った、ポスター作成	発注！！ 撮影:試し・本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
22	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
23	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)／ ・商品と人物の入った、ポスター作成	展覧会の設営 撮影:本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
24	・写真集と展覧会の運営「現代(いま)／ 商品と人物の入った、ポスター作成	講評会:搬出 撮影:本番 Mac:修正・メーカー名・商品名トレース、コピー		
25	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:本番 Mac:制作・A4プリント		
26	商品と人物の入った、ポスター作成	撮影:本番 Mac:制作・A3プリント		
27	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	デジタルデータの完成 プリントアウト		
28	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	デジタルデータの完成 プリントアウト		
29	音楽と写真 ジャケット写真を撮ろう	講評会・コンペ音楽のイメージ		
30	1年間のまとめ	講評会 締め		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
その都度配布 配信		到達目標に即して各課題の提出物 及び到達度で評価する	100.0%	editionphoto@gmail.com



作成者:田中直美

科 目 名 映像編集3		学科／学年 グラフィックデザイン学科／2年	年度／時期 2024／通年	授業形態 演習
授業時間 180分	回数 30回	授業時数 120時間	必須/選択 選択	担当教員 <a href="#">田中直美</a>
授 業 の 概 要				
・ 目的に沿った動画制作に取り組む ・ デジタル一眼レフカメラによる撮影など				
授業終了時の到達目標				
(基本目標＝C評価以上) ・ 教員の解説に従って、作業を完成させることができる。 (標準目標＝B評価以上) ・ アプリケーションの操作方法を理解し、自力で作品を完成させることができる。 ・ 課題提出の締め切りを守ることができる。 (発展的目標＝A評価) ・ 課されている制作に対して、自分なりの工夫を施し、オリジナリティある作品制作ができている。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ケーブルテレビ局にて、約１０年間番組制作に従事。			
時間外に必要な学修				
積極的にTV番組を見てほしい。どんな番組でも、カット割りがされていて、撮影の勉強になります。また、テロップのデザインなども非常に参考になるので、バラエティ、スポーツ、歌番組などありとあらゆるジャンル見てほしいです。				
回	テ ー マ	内 容		
1	デジタルカメラ撮影練習ー１	野外撮影、三脚の使い方		
2	デジタルカメラ撮影練習ー２	シャッタースピード、絞りなど		
3	デジタルカメラ撮影練習ー３	ジンバルなど		
4	現代美術館イメージビデオ1	企画・取材・下調べ		
5	現代美術館イメージビデオ2	撮影		
6	現代美術館イメージビデオ3	編集		
7	現代美術館イメージビデオ4	編集・完成・提出		
	研修旅行の休講			
8	平和のコンペ1	企画「NEVER AGAIN～つなぐヒロシマ 被爆80年～」学生映像ア		
9	平和のコンペ2	撮影＆編集		
10	平和のコンペ3	撮影＆編集		
11	平和のコンペ4	撮影＆編集		
12	平和のコンペ5	完成・提出		
13	テロップデザイン１	霜降り明星の素材動画をテロップで面白くしよう！		
14	テロップデザイン２	霜降り明星の素材動画をテロップで面白くしよう！		
15	テロップデザイン３	霜降り明星の素材動画をテロップで面白くしよう！		
	夏休み			
16	現代美術館道順ビデオ1	企画・調査		
17	現代美術館道順ビデオ2	絵コンテの作成		
18	現代美術館道順ビデオ3	撮影＆編集		
19	現代美術館道順ビデオ4	撮影＆編集		
20	現代美術館道順ビデオ5	撮影＆編集		
21	現代美術館道順ビデオ6	途中経過チェック		
22	現代美術館道順ビデオ7	手直し		
23	現代美術館道順ビデオ8	完成提出		
24	課題制作 1			
25	課題制作 2			
26	課題制作 3			
27	課題制作 4			
28	課題制作 5			
	冬休み			
29	課題制作 6			
30	課題制作 7			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		美術館イメージビデオ	30.0%	
		平和のコンペ作品	50.0%	
		霜降りチューブ	20.0%	
		美術館道順ビデオ	50.0%	
		課題制作	50.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
販売促進企画		グラフィックデザイン学科／2年	2025／通年	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	必須	関浦通友
授業の概要				
お店に並ぶ商品は、お客様に買ってもらうために、アイデア、ロゴ、イラスト、写真、コピーなどグラフィックデザインの要素が詰め込まれています。パッケージ・商品デザインを題材にしながら商品の魅力を伝える方法を学びます。				
授業終了時の到達目標				
主な授業での流れは 1.オリエンテーション(課題を提示) 2.リサーチ(商品について調べる) 3.アイデア出し 4.アイデアの定着 5.プレゼンテーション 6.ブラッシュアップ 7.提出 C評価以上 ・定期的にチェックを受けて修正ができる スケジュール管理 ・アイデアスケッチ サムネールでアイデアをつたることができる ・アイデアをモックアップとして完成できる B評価以上 ・アイデア画 アイデアを視覚的に正確に第3者伝えることができる ・アイデアに対して多角的に検討、検証ができる A評価 ・アイデアを魅力的に第三者にプレゼンテーションできる ・魅力的なモックアップが第三者にプレゼンテーションできる ・パッケージデザインを超えて展開できている アートディレクション ブランディング				
実務経験有無	実務経験内容			
有	広告代理店勤務グラフィックデザイン 7年 / d&b,セキウラデザイン 23年			
時間外に必要な学修				
お店に並んでいる実際の商品(パッケージ)をデザイナー目線で観察してください。気に入ったものがあれば消費者目線で買って見てください。グラフィックデザインに限らず、様々なクリエイティブなものを見る。				
回	テ ー マ	内 容		
1	一年間の授業の流れ	はじめまして 販売促進企画とは？		
2		パッケージデザインとは？		
3		パッケージデザイン 初級		
4		パッケージデザイン 初級		
5	課題1 パッケージコンペに挑戦	コンペ概要 テーマ発表		
6	デザイン画	アイデア出し		
7		デザイン画 制作		
8	一次提出期限	デザイン画 完成 プレゼン		
9		デザイン画 ブラッシュアップ		
10	モックアップ	モックアップ製作のために 準備		
11		モックアップ製作のために 準備		
12		モクアップ 制作		
13		モクアップ 制作 自習		
14		モクアップ 制作		
15		モクアップ 夏休みの宿題		
16		モクアップ 進捗確認		
17		モックアップ 完成 プレゼン		
18	二次提出期限	モックアップ ブラッシュアップ コンペに向けて		
19	課題:2 紙雑貨の商品	企画概要 テーマ発表		
20		アイデア出し		
21		デザイン画 制作		
22		デザイン画 完成 プレゼン		
23		モックアップ製作のために 準備		
24		モクアップ 制作		
25		モクアップ 制作		
26		モックアップ 完成 プレゼン		
27	課題3:市場にあるパッケージ	オリエンテーション		
28		デザイン		
29		デザイン		
30	最後の授業	最後の授業 好きなもの		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
クロッキー帳、筆記用具一式、ハサミ、パソコン		課題:1 パッケージコンペに挑戦	40	質問や、チェックはEメールでも受け付けます。
各自の必要により画材など		課題:2 紙雑貨の商品	40	
		課題3:市場にあるパッケージ	20	